SPIELEKREIS in Linz wird 20!!

Leute wie schnell die Zeit vergeht! Unser Linzer Spielekreis feiert heuer schon sein 20 jähriges Bestehen. Gegründet wurde er 1991, von ein paar Spielefreaks die sich nicht nur privat treffen wollten sondern die Spieleidee für alle zugänglich machen wollten!

Darum ist es längst Zeit uns einmal genauer vorzustellen:

Wir sind weder ein Geheimbund noch eine Elitäre Gruppe von Personen noch irgentwelche Putchisten, sondern ein harmloser Haufen von Idealisten die es sich zur Aufgabe gemacht haben die Spielekultur in Linz und OÖ (wenn wer will auch noch woanders) zu unterstützen und unsere Ideologie, Erfahrungen und Spiele mit andern zu teilen.
Ganz nach dem Motto Spielen muß nicht teuer sein, und Spielebegeisterte gibt es in allen Altersschichten. Man muß nur schauen das sich interesierte Personen, im Linzerraum treffen können.
Unser Verein spielt seit Ende der 80er Jahre regelmäßig in verschiedenen Lokalitäten in Linz.

AB 1991

haben wir einen eigenen Verein gegründet. Dieser bietet die Möglichkeit sich mit Gleichgesinnten zu treffen und sich in spannenden und gemütlichen Spielerunden zusammenzufinden.

Linzer SpieLekreis

Wissensturm
Volkshochschule Stadtbibliothek

Franky`s GAME NEWS Tip

aus Heft 197. Ausg. 1. Jan. '09

Titel: Dominion
Autor:Donald X. Vaccarino
Verlag: Hans im Glück
Jahrgang: 2008
Spielerzahl: 2 bis 4
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 25,--

Dominion ist so etwas ähnliches wie ein Kartensammelspiel. Nur das man dabei nicht soviel Zeit benötigt bis man sein Kartendeck zusammen hat. Bei "Dominion" besteht das ganze Spielziel darin, sein eigenes Kartendeck, während des Spiels zusammenzustellen.

Bis auf wenige Vorbereitungsarbeiten kann sofort losgelegt werden, fast ohne Zeitverlust. Zu schön, um wahr zu sein? Nein, denn so funktioniert es:

Jeder Spieler besitzt zu Beginn nur 10 Karten: 7 "Kupfer", welche Geldkarten im Wert von je 1 "Geld" entsprechen und wichtig für den Erwerb neuer Karten sind, sowie 3 "Anwesen", welche am Ende des Spiels je 1 Siegpunkt bringen. Diese Karten mischt jeder Spieler für sich und bildet damit einen Nachziehstapel, von dem er fünf Karten auf die Hand zieht.

Der Zug eines Spieler besteht aus drei Phasen, die er hintereinander abhandelt. Zuerst kann der Spieler in der Phase "Aktion" genau eine (freie) Aktionskarte ausspielen. Danach - in Phase 2 "Kauf" - kann er genau eine Karte aus dem Vorrat kaufen, die er auf den Ablagestapel legt. Und schließlich muss er alle ausgespielten und auch alle nicht gespielten Karten aus der Hand ablegen und wieder 5 Karten für seinen nächsten Zug nachziehen (Phase 3 "Aufräumen"). Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der - nun durch Zukäufe schon etwas größere - Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt bereit gelegt.

So einfach geht das. Doch der geübte Leser wird schon vermuten, dass mit den erwähnten Aktionskarten etwas mehr Komplexität verbunden mit mehr Abwechslung ins Spiel kommt. Und richtig, die meisten Aktionskarten durchbrechen den starren Ablauf und verändern eine oder mehrere der Phasen eines Zuges zum Teil gehörig. So erlauben einige Karten, in diesem Spielzug zusätzliche Aktionen durchzuführen, andere ermöglichen es, zusätzliche Käufe vorzunehmen oder Karten vom Nachziehstapel nachzuziehen. Wiederum andere bringen sogenanntes "virtuelles Geld", das heißt einen Geldbetrag, der nur in diesem Spielzug beim Kauf als Zahlungsmittel verwendet werden darf. Manchmal kommen mehrere dieser Funktionen als Kombination auf einer Karte vor, als Beispiel soll hier der sehr vorteilhafte "Markt" dienen (+ 1 Karte, + 1 Aktion, + 1 Kauf, 2 virtuelle Geld).

Einige Karten - nämlich solche mit dem Vermerk "Aktionskarte - Angriff" - können sogar direkt gegen die Mitspieler eingesetzt werden, um ihnen etwa mit der "Hexe" böse "Fluch"-Karten (je 1 Minuspunkt in der Endabrechnung) unterzujubeln oder mit dem "Dieb" Geldkarten zu entwenden. Es gibt aber auch noch andere Effekte, sie alle hier zu erwähnen, wäre dem Verständnis dieser Spielbeschreibung aber nicht förderlich.

Prinzipiell unterscheiden wir also zwischen Aktionskarten, welche die erwähnten Funktionen aufweisen,

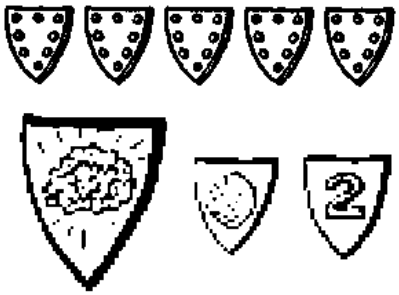
Punktekarten, welche bei Spielende Punkte bringen, jedoch während des Spiels hinderlich sind, da sie Platz wegnehmen, sowie Geldkarten, die man zum Erwerb aller Karten aus dem Vorrat benötigt. Gerade bei den Letzteren ist es notwendig, sich rechtzeitig mit höherwertigen Geldkarten (Silber mit Wert "2" oder gar Gold mit Wert "3") einzudecken, um sich die besseren, aber auch entsprechend teureren Aktions- oder Punktekarten leisten zu können.

Besonders die "Provinzen" sind sehr begehrt, bringen sie doch gleich 6 Siegpunkte, aber um die dafür notwendigen 8 Geld auftreiben zu können, muss der eigene Stapel gut zusammengesetzt sein. Das Spiel endet, sobald entweder der Stapel "Provinzen" oder drei beliebige andere Vorratsstapel aufgebraucht sind. Wer dann in seinem "Deck" (Nachziehstapel, Ablagestapel und Kartenhand werden zusammengeworfen) die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt.

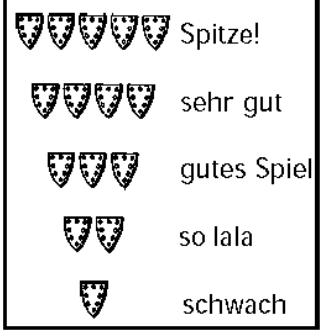
"Dominion" ist faszinierend, originell, begeisternd. Mir hat das Spiel von Anfang an gefallen, und mittlerweile wird es bei uns gerne gespielt.

Weitere Spieletips findet ihr im GAME`s NEWS Archiv auf der Webseite der Knobelritter!

Game News - Wertung



Notenskala



www.knobelritter.at

FREIE SPIELESCENE LINZ UND OÖ

Hier stellen wir euch verschiedene Spieleclubs, Treffs, Partner usw. vor die uns bekannt sind oder Mitglieder und Freunde der Freien Spielescene sind!

SPIELEKREIS LINZ

Monatlicher Spieletreff
im JKZ Ann and Pat in Linz (fast jeden 4. Donnerstag im Monat) jeweils ab 18:00 Uhr)
Spielesammlungen mit verschiedenen Brett- und Kartenspielen.
Veranstaltung der KULTUR UND SPIEL Veranstaltung "LinzCON" und Betreuer der SPIELE-THEKE im Wissensturm (alle 2 Monate)
www.bastelspiele.jimdo.com

RITTER DER KNOBELRUNDE

Monatliche Spieletreffen
im Hotel Traunerhof in Traun (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat) jeweils ab 19:00 Uhr)
Große Spielsammlung mit über 2000 verschiedenen Brett- und Kartenspielen.
Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
www.knobelritter.at

Impressum

Kultur & Spiel: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Ewald Wolfsgruber (E.W) 4020 Linz, Kressweg 14, Tel. 0699/104 077 34; e-mail: spieletreff-linz@gmx.at, Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Autoren. Diese Meinung muss aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen.
Kultur & Spiel bringt Informationen über Spiele, über Aktivitäten der Spieleszene Linz und OÖ, der "Spiele-Theke", den "Linzer Spielekreis" und dem "Linzer Spieltreff". Erscheinungsweise: nicht regelmäßig.

© by Kultur und Spiel. Alle Rechte vorbehalten. (www.bastelspiele.jimdo.com)

Kinder und Jugendliche

Seit ca. 5 Jahren haben wir uns auch für Kinder und Jugendliche geöffnet und bieten auch für diese Altergruppe diverese KULTUR & SPIELE-Projekte an.

Linzer Spieletreff

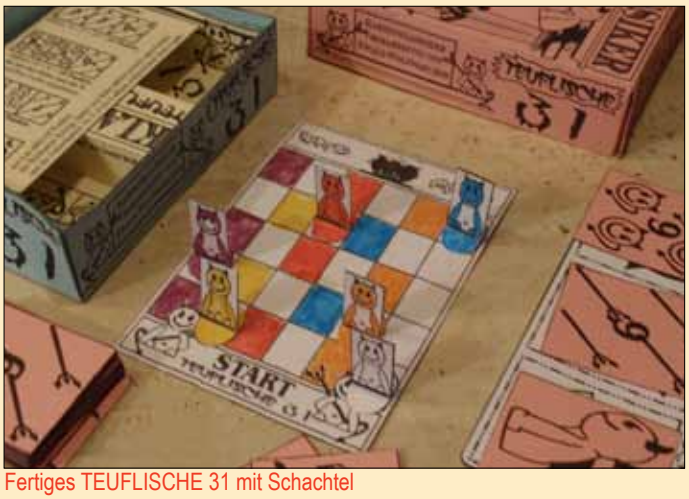
Wir treffen uns regelmäßig beim Linzer Spieletreff (fast) jeden 4. Donnerstag im JKZ Ann and Pat (Lederergasse 7, 4020 Linz) und bei Franky`s Knobelritter im Traunerhof (Schloßstraße 50, 4050 Traun)

Als Spieleklub der sich in erster Linie mit taktischen und strategischen Spielen auseinandersetzt, haben wir eine umfangreiche Spielesammlung angelegt.

Ab Oktober 2011 betreuen wir mit der VHS/Stadtbibliotheke Linz die SPIELE-THEKE im Wissensturm.

Wir engagieren uns in der (ober-) österreichischen Spieleszene und organisieren diverse Fahrten zu Spiele-Events (Messen, Turniere etc.).

BASTELSPIELETIP



Fertiges TEUFLISCHE 31 mit Schachtel

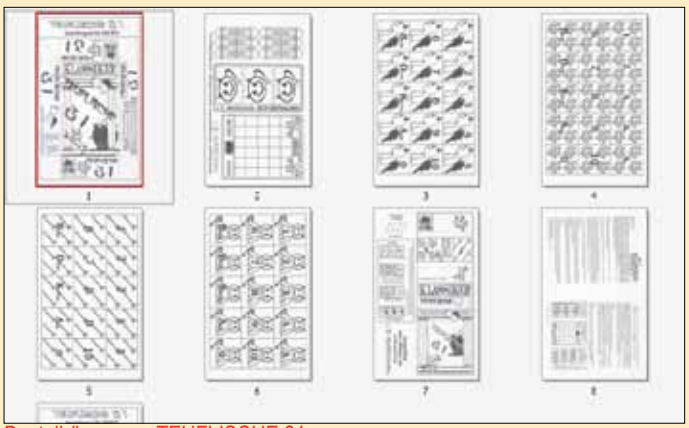
TEUFLISCHE 31

Ein Klassiker neu verpackt!
Gestaltet von: Ewald Wolfsgruber

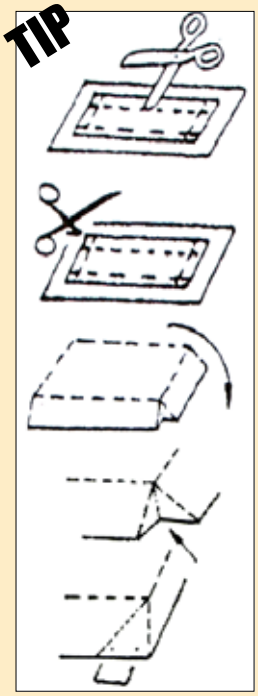
Alter	Hirn	Glück	Zeit	Spieler
ab 5	klein	Glück	10 min	1-5

Die TEUFLISCHE 31 Bastelbögen und die Bastelanleitung herunterladen (alles PDF Dateien)

Die Bastelbögen auf 160g A4 Karton audrucken. Dann kann man die Schachtel und das Spielmaterial nach Lust und Laune anmalen, ausschneiden und zusammenbauen!



Bastelbögen von TEUFLISCHE 31



BODEN / DECKEL BASTELN:

1. Alle Linien mit einer Schere oder einem Rillwerkzeug aus Metall oder Kunststoff vorsichtig nachziehen. Die Kantlinien lassen sich dadurch leichter falten.
2. Jetzt erst alle Volllinien ausschneiden
3. Die strichlierten Linen nach unten biegen. Dabei sollte die Schrift des Bodens oder des Deckels sichtbar bleiben
4. Dann alle strichpunktierten Linien nach innen falten und mit einer Klammerlmaschine fixieren.

http://bastelspiele.jimdo.com/autorenspiele/schnupperspiele